En specialtidning från SUPER PLAY

GAME BOY

Pokemon
Monster i fickformat

Color Game Boy
Game Boy med färgskärm

Pocket Camera
Perfekt för semesterbilder

www.nintendo-se.com

You ain't seen nothing yet!

© Bergsala AB 1998

DENNA TIDNING MEDFÖLJER SOM BILAGA I SUPER PLAY 28
UTGIVARE ATLANTIC FÖRLAGS AB, Box 12550, 102 29 Stockholm TEL: 08 - 692 29 00 E-POST: splay@atlantic.medstroms.se WEB-ADRESS: www.atlantic.medstroms.se/splay
REDAKTION TOBIAS BJARNEBY chefredaktör, LOVISA LUNDSTRÖM skribent, ANNA CLASON formgivare, MATS JONSSON korrektur, JONAS SVENSSON ansvarig utgivare.
RIP GRAPHIC XPRESS **TRYCK** ALPRINT RAHOLA, Finland. Tidningens innehåll är © 1998 Atlantic Förlags AB. All rights reserved. All trademarks and copyrights are recognized.

Egentligen är det inte riktigt rättvist att kalla den för Game Boy. För den har hängt med så länge nu att det snarare är en Game Man. Nåja. När den första upplagan kom 1989 blev den en omedelbar succé. Det var ju första gången det kom en konsol som man kunde bära med sig och köpa olika spel till. Tidigare hade det bara funnits Game & Watch och ett sådant spel tröttnade man trots allt ganska snabbt på. Till Game Boy kom så olika tillbehör som Light Boy som lyste upp skärmen och Four Player Adapter som gjorde att man kunde koppla ihop fyra små konsoler med varandra och utmana sina kompisar.

Men sedan blev det lite tystare på Game Boy-fronten. Färre och färre nya bra spel släpptes och när spelbolagen utvecklade mer och mer avancerade konsoler glömdes den lilla maskinen nästan bort.

När Game Boy nästan var utrotningshotad kom dock räddningen. Nintendo insåg väl vilken genial idé det ändå är att kunna bära med sig sin spelkompis och de satsade på att förbättra Game Boy. Resultatet blev Game Boy Pocket – mindre, plattare, snyggare och framförallt med bättre skärm. I takt med att Nintendo utvecklade nya bra spel fick Game Boy och lillebror Pocket återigen fler och fler anhängare. Och som om det inte räckte med att gå omkring med fickan full av små monster eller en hel liten farm med Tamagotchi-uppfödning fortsätter Nintendo att förbättra och förädla Game Boy. Och i och med succén med *Pocket Monsters* i Japan har framgången varit total. Game Boy finns nu i alla möjliga gulliga färger för att även tjejer ska börja spela mera, och nyaste och häftigaste varianten är genomskinlig. Snart kommer även Game Boy med färgskärm.

Vi har gjort den här tidningen för att hylla världens minsta och bästa spelkonsol.

Lovisa Lundström

Minst blev störst

Game Boy är inte bara en av världens mest populära spelkonsoler. Den är också en av de allra äldsta.

IDAG HAR NINTENDOS GAME BOY sålts i över 60 miljoner exemplar världen över, vilket gör konsolen till den näst mest framgångsrika någonsin. Ett av de nyare spelen till formatet heter *Pocket Monsters*, eller *Pokemon*, och är på god väg att bli nittiotalets mest sålda TV-spel, alla kategorier. Och då har det fortfarande inte släppts i varken USA eller Europa.

Under 1998 räknar Nintendo med att sälja ytterligare tolv miljoner små maskiner. Och i vinter släpps äntligen Color Game Boy; den första modellen med färgskärm. Men det var redan för över tio år sedan som allting började, i Nintendos hemstad Kyoto.

VÅREN 1989 SLÄPPTES den allra första upplagan av Game Boy-konsoler i Japan. Då hade 45 personer från Nintendos mest rutinerade utvecklingsteam R&D 1 arbetat med projektet i flera år, under ledning av Gumpei Yokoi. Yokois imponerande meritlista innehöll redan då allting från Nintendos första leksak Ultra Hand till världsberömda NES-spel som *Metroid* och *Kid Icarus*, och det var även han som tillsammans med Shigeru Miyamoto designade arkadspelet *Donkey Kong*. Men under utvecklingen av Game Boy var det främst en annan av sina äldre uppfinningar som Yokoi hade i bakhuvudet.

Game & Watch var inte bara Nintendos första kommersiellt framgångsrika TV-spel, utan även det första som hade inbyggd skärm och gick att bära med sig överallt tack vare det praktiska fickformatet. Det enda felet med Game & Watch var, förutom att tekniken nu var föråldrad, att de små konsolerna bara hade ett inbyggt spel som inte gick att byta ut. När man hade tröttnat och ville spela någonting annat var man tvungen att köpa en ny konsol.

Gumpei Yokois tanke var att kombinera Nintendos två mest populära produkter, Game & Watch och NES, och skapa en helt ny bärbar konsol med utbytbara spelkassetter.

1987 framställde Gumpei Yokoi den första prototypen av sin nya uppfinning. Nintendos japanske chef Hiroshi Yamauchi var mycket nöjd med Yokois arbete och förutspådde att Game Boy skulle säljas i 25 miljoner exemplar inom loppet av tre år. Nintendos amerikanske chef Minoru Arakawa hade ännu

högre förväntningar. 100 miljoner portabla konsoler var han övertygad om att de skulle kunna sälja, bara de producerade de perfekta bärbara spelen.

Nya delar av klassiska NES-spel som *Super Mario Bros.*, *Legend of Zelda* och *Metroid* var givna Game Boy-titlar, men Nintendo insåg snart att de behövde någonting som var mer anpassat efter den nya produkten. Ett unikt spel som var lika genialiskt enkelt som konsolen och som var som gjort för att bäras med sig överallt.

UNDER SAMMA PERIOD som Nintendo utvecklade Game Boy började någonting så ovanligt som ett ryskt spel att sprida sig som ett virus i datorvärlden. *Tetris* hette det och var skapat av matematikern Alexey Pajitnov. Minoru Arakawa såg spelet på en arkadmässa i juni 1988 och fick veta att diverse versioner för både PC-datorer, arkadmaskiner och spelkonsoler var producerade av bland andra Atari och Sega, men att ingen ännu ägde några rättigheter till en eventuell bärbar upplaga.

Den sommaren utvecklade Nintendos tekniker, utan tillåtelse från upphovsrättsmannen, en Game Boy-version av *Tetris* och insåg snart att spelet och den portabla konsolen var som gjorda för varandra. Resten av året ägnade Nintendo åt att förhandling och lagom till lanseringen av Game Boy hade man i samarbete med Bullet-Proof Software och Alexey Pajitnov producerat en officiell Game Boy-version av *Tetris*.

Exakt hur många små konsoler som har sålts enbart tack vare *Tetris* är svårt att avgöra, men säkert är att Alexey Pajitnov tillsammans med Gumpei Yokoi är den enskilda person som har betytt mest för Game Boys enorma framgång.

1992 hade Nintendo lyckats att sälja 32 miljoner portabla konsoler – sju miljoner fler än Hiroshi Yamauchi hade beräknat – och fyra år senare närmade sig siffran fantastiska 50 miljoner exemplar.

Trots framgången avgick Gumpei Yokoi från Nintendo den 15 augusti 1996. Men innan dess hann han avsluta sitt sista stora Nintendo-projekt, Game Boy Pocket, som släpptes bara några dagar innan Yokoi gick hem från huvudkontoret i Kyoto för sista gången.

Gumpei Yokoi har skapat många av Nintendos mest framgångsrika produkter, däribland Game Boy.

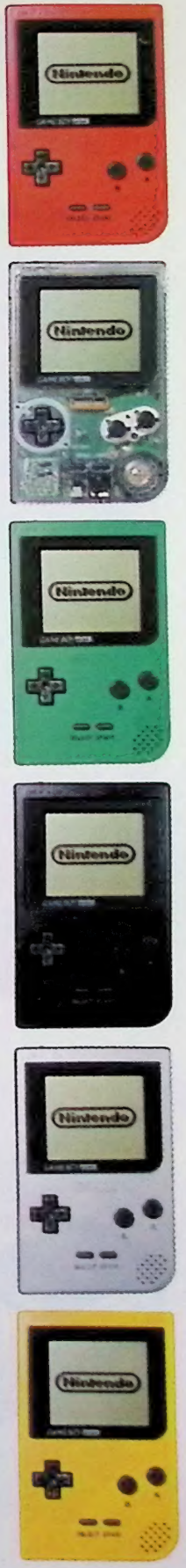
Game Boy Pocket var en förminskad och samtidigt förbättrad Game Boy. Den var betydligt mindre än originalet och vägde bara hälften så mycket, allt för att göra den ännu mer portabel än sin föregångare. Dessutom var Game Boy Pocket utrustad med en nyutvecklad LCD-skärm som gjorde grafiken tydligare och lättare att se på från olika vinklar.

Uppgraderingen gav konsolen nytt liv både bland konsumenter och spelutvecklare. Närmare en miljon exemplar såldes varje månad och flera av de företag som för länge sedan hade tappat intresse för formatet började återigen producera Game Boy-spel.

GAME GEAR, LYNX OCH NOMAD är bara tre exempel på portabla konsoler som rent tekniskt har varit överlägsna Game Boy, men som ändå inte har kunnat konkurrera med Nintendos maskin. Och ännu är inte sagan slut. 1997 var Game Boy mer populär än någonsin och konsolen beräknas att hitta ännu fler ägare i år.

Gumpei Yokoi, som omkom i en tragisk bilolycka i oktober förra året, kommer för alltid att bli ihågkommen som mannen som skapade världens båda minsta och största spelkonsol.

Tobias Bjarneby



Game Boy i framtiden

Sedan 1989 har Game Boy varit världens mest populära bärbara konsol. Nu kommer spelen och tillbehören som ska få den att leva tio år till.

EN TILL SYNES aldrig sinande ström av lustiga prylar kompatibla med Game Boy väller nu över oss från öst. Men ingenting går att jämföra med Nintendos senaste projekt Pocket Camera. Det är en liten bolliknande sak som man genom att koppla till sin Game Boy förvandlar till en minimal digital kamera. Den lilla bollen som ser ut som ett runt öga och finns i fyra olika färger som ska matcha konsolernas färger, är utrustad med en kameralins liten som en ärta och för att man ska kunna fotografera åt vilket håll man vill går bollen att vrida 180 grader. När man har hittat ett lämpligt objekt att fotografera – det går även att knäppa bilder på sig själv eftersom linsen kan riktas mot en – kan man genom att trycka på rätt knapp frysa bilden som syns på den lilla svartvita Game Boy-skärmen. Sedan är det bara att följa de instruktioner som syns på skärmen och man kan manipulera bilden lite som man vill. Lustigheter som speglar, utdragningar och inzoomningar kan göra de tråkigaste bilder roliga, liksom ihopklipp av flera olika motiv. Vill man sedan spara sina bilder för framtida bruk måste man köpa en Pocket Printer. Det är en liten skrivare som i en fyrskalig gråton skriver ut ens konstnärliga fotografier. Med skrivaren följer vanligt vitt papper som bilderna skrivs ut på, och det roligaste av allt är att papperet fungerar som klistermärken så att man kan sätta sina bilder lite var man vill. Om man vill köpa eget "fotopapper" kommer det att finnas i färgerna rosa, blått och gult.

Eftersom Pocket Camera är en Nintendo-produkt vore det väl konstigt om det inte fanns någon spelrelaterad del i det hela. Självklart kan man spela tre olika titlar som påminner en hel del om de gamla Game & Watch-spelen. Med den pikanta varianten att man kan byta ut karaktärernas ansikten mot en av sina egna bilder!

Jag måste erkänna att det är en bra idé. I Japan är framgångarna med Pocket Camera redan lavinartade. Antagligen dels för att japanerna har en kulturell tradition i fotografering och dels för att TV-spelandet är så utbrett bland barnen där. Dessutom har ju fotoautomater som skriver ut bilder som klistermärken med olika ramar, budskap och bakgrundsmotiv blivit superpopulära i Japan, och fickkameran är ju egentligen bara

ytterligare en variant på den. Och både den lilla kameran och den tillhörande skrivaren är funktionella, inte allt för dyra, lätta att använda och framför allt roliga.

PÅ SAMMA JAPANSKA mässa som Pocket Camera och Pocket Printer premiärvisades, fanns ett Game Boy-spel som fick besökarna att spendera timmar framför svartvita lågupplösta skärmar, istället för att prova något av de helt nya Nintendo 64-spelen. Givetvis handlar det om nästa del i *Pocket Monsters*-serien. Originalet *Pocket Monsters* har vid det här laget sålts i närmare tio miljoner exemplar i Japan. Och det är bara början. I höst kommer den engelska versionen *Pokemon* – som det går att läsa mer om på nästa sida – att släppas i USA och Europa, och snart kommer alltså *Pocket Monsters 2* till Japan. Går föregångaren lika bra här som i hemlandet lär även vi få se del två inom något år.

För att öka intresset för fenomenet ytterligare har Nintendo producerat en liten adapter som gör att man kan överföra information från en Game Boy-kassett via Nintendo 64-kontrollen in i ett Nintendo 64-spel. Något som utnyttjas väl i *Pocket Monsters' Stadium* där uppgraderade versioner av de små monster som man har tränat och uppfostrat med sin Game Boy utmanar varandra på Nintendo 64.

Givetvis går det bra att överföra information även åt andra hållet, från ett Nintendo 64-spel till en Game Boy-kassett. Till exempel kan det lilla fickmonstret Pikachu förflytta sig från Nintendo 64-spelet *Pikachu*

Exakt hur Color Game Boy kommer att se ut är ännu inte bestämt. Bilden nedan visar ett av Nintendos första förslag.

Genki De Chu in i din Game Boy när du vill bära honom med dig.

STRAX EFTER ATT *Pokemon* har invaderat västvärlden kommer Nintendo äntligen att släppa konsolen som Game Boy-fans har längtat efter i åratal – en Game Boy med färgskärm. Color Game Boy beräknas vara färdigproducerad innan årets slut och släppas i hela världen under vintern. På en nyutvecklad typ av skärm kan 56 av palettens 32 000 klara färger visas samtidigt och grafiken blir skarp och tydlig vare sig man spelar inomhus eller utomhus.

Bäst av allt är att Color Game Boy är bakåtkompatibel, vilket innebär att alla gamla Game Boy-spel fungerar utmärkt även på den nya konsolen. Även de äldre spelen blir något mer färgstarka tack vare den nya tekniken.

Rare är ett av de företag som redan har bekräftat att de utvecklar Color Game Boy-spel och ytterligare ett dussin tredjepartstillverkare har visat stort intresse för det nya formatet. Det är med hjälp av dessa som Nintendo ska göra Color Game Boy lika populär som sin föregångare och få Minoru Arakawas dröm om 100 miljoner Game Boy-ägare att bli sann.

Tobias Bjarneby & Lovisa Lundström

Spelnyheter

Nio nya namn att lägga på minnet.

Pokemon

UTGIVARE ——— **Nintendo**
UTVECKLARE ——— **Nintendo/ Game Freak**
SPELTYP ——— **1993**

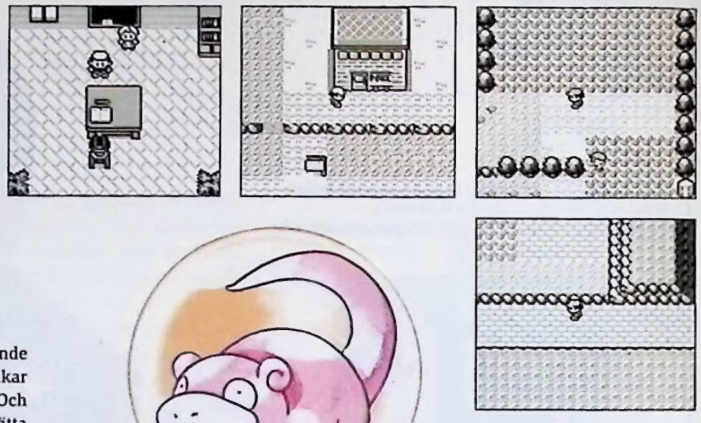
I Japan råder redan hysteri. Spelet *Pocket Monsters*, eller *Pokemon* som det kommer att heta i Europa, har blivit populärare än något annat spel. Och alla barn vill ha ett eget litet monster i fickan.

Tamagotchi var bara en mycket liten förvarning om vad som komma skulle. Nu är ett nytt spel på väg från Japan. Ett spel som spelar på barns förtjusning i små och gulliga djur och som förmodligen kommer att kosta många föräldrar skjortan. För liksom andra koncept som vänder sig till barn handlar det inte om att man behöver en sak i sammanhanget. Utan alla. Man vill ha tillbehör och dockor och klistermärken och väskor och gud vet vad. För att det är gulligt. Och för att alla andra har det.

Pokemon är först och främst ett finurligt litet RPG-liknande spel till Game Boy. Man skulle kunna säga att spelet börjar redan i affären. Där ställs man nämligen inför det svåra valet röd eller grön kassett. Beroende på vilken färg man väljer utspelar sig historien. De är nämligen olika. Och då köper man väl antagligen båda.

Färgerna står för två barn som är spelets huvudpersoner. Barnen har vuxit upp tillsammans men har sedan skilts åt på ett mycket tragiskt sätt och man själv får rollen somett av barnen när man spelar.

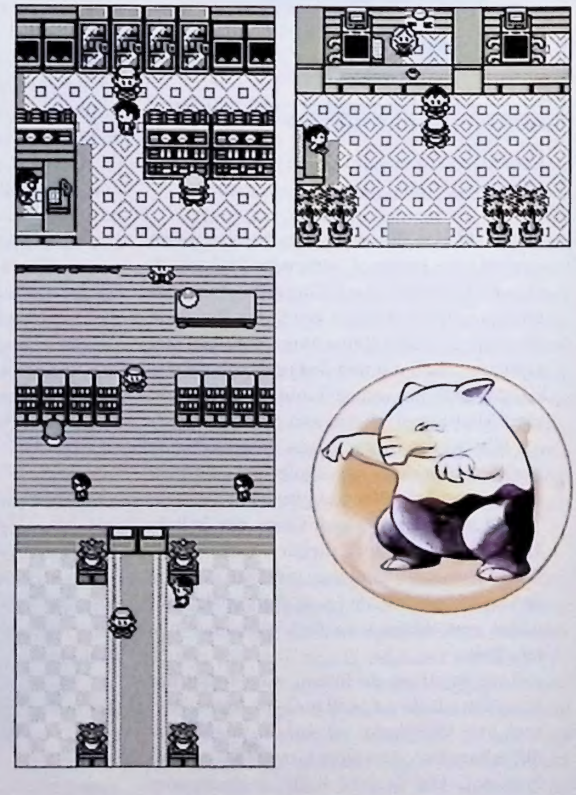
Pokemon går ut på att man skall gå runt och leta efter pocket-monster, alltså små monster antagligen i fickformat, och föra mycket detaljerade protokoll över vilka egenskaper de har. Sedan betalar man för att lämna in dem på särskilda hotell där de förhoppningsvis utvecklas till mogna, socialt ansvarstagande vuxna. Sedan går de ut och bråkar med allt och alla de stöter på. Och man själv måste försöka att sätta stopp för deras framfart, samt besegra deras ledare som det finns åtta utav.



Mini-monstren är kategoriserade i sorter; de snälla och de dumma, och i element; eld, vatten, luft och så vidare.

Deras fysiska attribut är noggrannt listade, som i de flesta RPG-spel, med utförliga data om längd, vikt, försvarskapacitet och bakgrund bland annat.

Det som är det roligaste med *Pokemon*, och det som hittills har gjort det så populärt, är att man med hjälp av en linkkabel kan koppla ihop sin Game Boy med en kompis och byta monster. Men om kompisen har högre poäng än man själv har kan det hända att monstret du har bytt till dig ignorerar dig.



Grafiken i *Pokemon* är enkel men extremt skarp och spelbarheten är oväntat hög. Figurerna i spelet är väldigt gulliga och det verkar vara en hel del att klura med, som i vanliga rollspel.

I Japan är succén redan ett faktum. Barnen gör listor på vilket av monstren i spelet de gillar bäst. För tillfället leder en liten gul krabat, som ser ut att vara en korsning mellan en kanin, ekorre och kyckling. Han heter Pikachu och finns redan som docka i "naturlig" storlek. Om man ställer dockan i handen ropar den sitt namn med näpen röst. Och vem kan stå emot någonting sådant? *LL*

V-Rally

UTGIVARE ——— **Ocean**
UTVECKLARE ——— **Infogrames**
SPELTYP ——— **Racing**

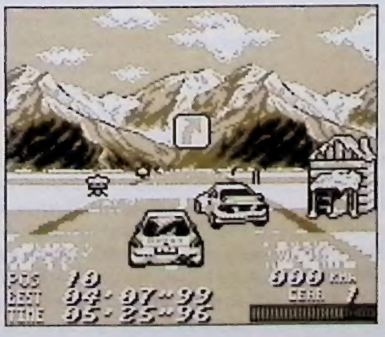
Att *V-Rally 64* är ett mycket efterlängtat racingspel råder det inga tvivel om. Men vem frågade efter *V-Rally* till Game Boy?

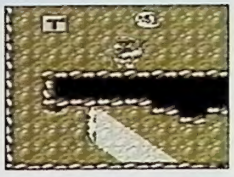
Att konvertera ett tredimensionellt racingspel till Game Boy kan knappast var någon enkelt uppgift. Ändå gör Infogrames ett försök med PlayStation-klassikern *V-Rally* som nu kommer till Nintendos lilla portabla konsol. Lyckligtvis har man dock inte försökt att konvertera originalet rakt av, utan snarare satsat på att förenkla konceptet och återgå till den bilspelstyp som var vanlig i arkadhallar under åttiotalet. Borta är de avancerade banorna, de varierande perspektiven och de tjusiga repriserna. Men det gör absolut ingenting. Game Boy-versionen av *V-Rally* har sin egen charm.

Man börjar spelet med att välja Arcade eller Championship. Med sin Peugeot 306 Maxi, Subaru Impreza, Ford Escort eller Mitsubishi Lancer kan man sedan köra till tio olika platser runtom i världen. Nya Zeeland, Argentina, Frankrike, Italien och Sverige är bara några av de länder man får besöka under spelets gång.

Arcade betyder att man bara kör någon av de tio banorna och måste passera speciella kontrollstationer inom en viss tid. Kör man Championship spelar tiden ingen större roll så länge man kommer i mål före konkurrenterna. För varje lopp får man poäng beroende på vilken placering man hamnar på och målet är givetvis att vinna hela turneringen.

De som har spelat *Out Run*, *Pole Position* eller något annat av åttiotalets mest klassiska racingspel känner väl igen sig i *V-Rally*. Det är klart att Nintendo 64-versionen kommer att bli mycket mer verklighetstrogen, men den kommer å andra sidan aldrig kunna gå att bära med sig. *TB*





Wario Land II

UTGIVARE ——— **Nintendo**
UTVECKLARE ——— **Nintendo**
SPELTYP ——— **Plattform**

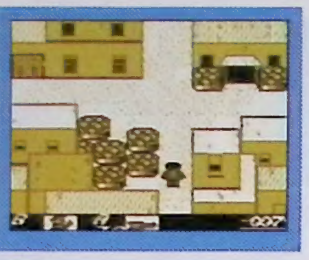
Wario är typ Marios kusin och de påminner lite om varandra till utseendet. Dock inte till sättet. Warios livsuppgift är nämligen bara att få mer pengar.

En morgon när Wario vaknar i sitt slott upptäcker han att han har blivit bestulen på sin förmögenhet. Han misstänker genast att det är Captain Syrup och hans kumpaner som ligger bakom dådet. Wario bestämmer sig för att han ska ha tillbaka alla sina pengar till varje pris. Och så ger han sig ut på jakt.

Wario har väldigt många egenskaper som är till hans fördel i jakten på den stulna skatten. Han kan gå, öppna dörrar, huka sig, hoppa, rulla, flyga, simma, kasta saker och attackera fiender. Dessutom är han odödlig vilket innebär att man kan fortsätta att spela i all oändlighet. Men odödligheten betyder inte att Wario inte tar någon skada när han blir attackerad av någon fiende. Han kan till exempel bli tillplattad och då kan han inte hoppa, han kan bli för tjock och då rör han sig saktare, han kan bli snurrig och inte veta vad han ska göra, han kan svullna upp så att ingen gillar honom och han kan bli liten och då kan han inte göra någonting förutom att springa. Dessutom förlorar han pengar på att bli skadad. Det är alltså en fördel att bekämpa fienderna innan de anfaller Wario.

Wario Land II går ut på att man ska gå runt på banorna och leta efter mynt. Wario tar sig fram nästan överallt så det gäller bara att vara lite klurig och se upp för fiender. Men det är inte bara mynten som är intressanta i det här spelet. På varje bana gäller det även att klara av ett uppdrag som leder Wario närmare tjuvarna. Det kan till exempel vara att stänga av tjuvlarmet som har gått, att stänga av en vattenkran som tjuvarna har lämnat på eller att hitta gömda dörrar genom att spränga väggar.

Wario Land II är ett stort spel som räcker länge, med många bonus som ett pussel och skattjakter. Det är synd att det görs så få så här bra plattformsäventyr till Game Boy. *LL*



James Bond 007

UTGIVARE — Nintendo
UTVECKLARE — Saffire
SPELTYP — Äventyr

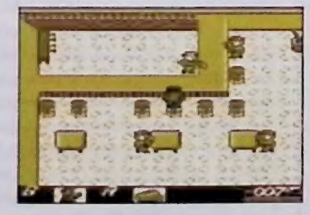
Efter framgångarna med *Goldeneye 007* vill alla spelbolag producera James Bond-spel. *James Bond 007* till Game Boy är redan här.

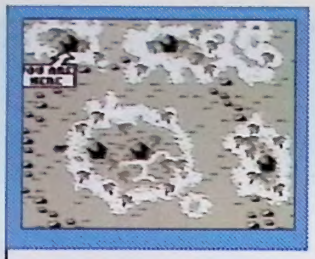
Att det var helt omöjligt att göra en konvertering av *Goldeneye 007* till Game Boy insåg Nintendo ganska snabbt. Men de hade rättigheterna att producera ett Bond-spel till Game Boy och ville självklart inte missa chansen att tjäna ännu per pengar på den licensen. Så de lät spelutvecklarna Saffire producera ett helt nytt spel. Och bad dem att låta sig influeras av *Zelda*.

James Bonds Game Boy-debut börjar i Kina, dit James har blivit skickad för att försöka stoppa en ökänd vapenliga. Och redan här känner den som har spelat *Zelda – Link's Awakening* väl igen sig. För att få fortsätta till andra platser runtom i världen, måste James först slutföra ett uppdrag i ett land, och till sin hjälp behöver han ledtrådar och speciella föremål. Ledtrådarna får han av vänliga människor som han möter på vägen och föremålen ligger oftast gömda i hus eller i grottor.

James Bond 007 handlar dock inte enbart om att leta efter föremål och ledtrådar. På vägen möter man många våldsamma fiender som gör sitt bästa för att sätta stopp för James. Det är tyvärr under de då oundvikliga striderna som det visar sig att spelet trots allt inte riktigt är i klass med *Zelda*. Man kan visserligen både använda vapen och knytnävar och till och med parera vissa av motståndarnas attacker, men spelkontrollen gör att man ofta skadar sig i onödan och måste använda sin medicin efter nästan varje strid.

Överlag är *James Bond 007* annars välgjort och tack vare musiken, omgivningarna och framför allt karaktärer som Jaws och Odd Job, har Saffire lyckats ge spelet en viss Bond-känsla. Förvänta dig bara inte ett *Goldeneye 007* till Game Boy. *TB*



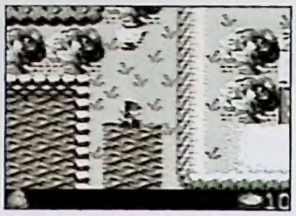


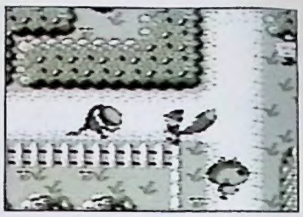
Conker's Pocket Tales

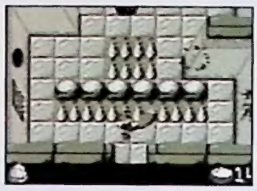
UTGIVARE — Nintendo
UTVECKLARE — Rare
SPELTYP — Äventyr

Tomrummet som *Zelda* och *Mystic Quest* lämnade efter sig är på väg att fyllas. I vinter släpper Rare sitt första action-RPG.

I *Diddy Kong Racing* mötte vi Rares nya spelhjälte Conker för första gången. I höst kommer hans debut som plattformshjälte i *Twelve Tales: Conker 64* och kort därefter ger han sig ut på äventyr i det nya Game Boy-spelet *Conker's Pocket Tales*.

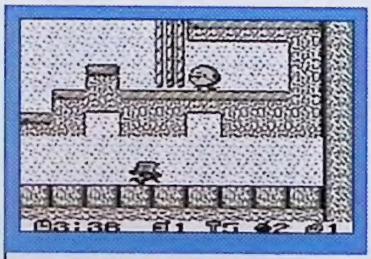






Rare har låtit sig inspireras av många olika klassiska äventyrsspel men främst är det *Zelda – Link's Awakening* som har legat till grund för *Conker's Pocket Tales*. Conker måste ta sig igenom stora grottor, lösa svåra pussel och besegra elaka bossar för att slutligen rädda sin stora kärlek Berri. Man betraktar Conker och hans värld ur exakt samma perspektiv som man följer Link i *Zelda*-spelen och även grottor och labyrinter är av samma karaktär som i Nintendos klassiska äventyr. Drygt 20 timmars effektiv speltid och hundratals hemligheter utlovas, vilket betyder att *Conker's Pocket Tales* dessutom är ett av de största Game Boy-spelen hittills.

Conker är definitivt ett namn att lägga på minnet. *TB*



Pocket Bomberman

UTGIVARE — Hudson
UTVECKLARE — Hudson
SPELTYP — Action

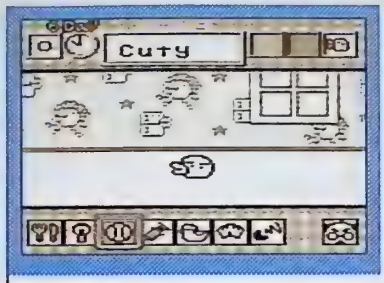
***Super Bomberman* till Super NES var fantastiskt underhållande, men frågan är om den här spelidén ändå inte gör sig bäst till Game Boy.**

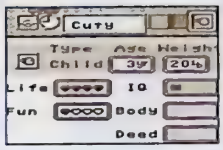
Bomberman-spelen såg nästan exakt likadana ut i tio år, men på senare tid har Hudson försökt att förändra hela konceptet. Med *Bomberman 64* misslyckades de radikalt. Då är *Pocket Bomberman* en mycket bättre utveckling.

Den största skillnaden mellan *Pocket Bomberman* och det förra *Bomberman*-spelet till Game Boy är att man i det här spelet ser allting från sidan istället för ovanifrån. Annars går det fortfarande ut på att placera ut sina bomber intill fiender som sprängs i bitar och ibland örvandlas till intressanta bonuskrafter. Det finns även små grästuvor och lådor som går att spränga sönder i hopp om att dolda hemligheter ska träda fram. När alla fiender är bortbombade öppnas utgången och Bomberman kan gå vidare till nästa nivå.

Vem som helst kan lära sig hur *Pocket Bomberman* fungerar, men för att bemästra spelet krävs det mycket övning. Det är enkelt men ändå svårt och grafiskt lagom avancerat för att fungera på en liten skärm. Ett idealiskt Game Boy-spel med andra ord.

TB





Tamagotchi

UTGIVARE — Nintendo
UTVECKLARE — Nintendo
SPELTYP — Simulator

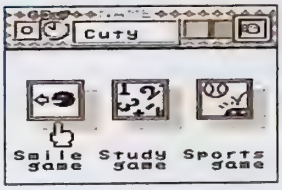
Det praktiska alternativet till Tamagotchi är här. Nu kan man spela när man har tid och så kan man uppfostra tre små krabater samtidigt.

Förra hösten blev Tamagotchi plötsligt årets leksak. Alla barn hade en och lärarna i skolorna blev frustrerade när barnen inte kunde sköta studierna ordentligt för att de elektroniska djuren behövde matas eller lekas med för att inte flytta tillbaka till sin hemplanet. Nu går det äntligen att leka med Tamagotchin när man själv har tid. Spelet har nämligen kommit till Game Boy i en förbättrad version.

På samma sätt som tidigare inleder man spelandet genom att kläcka ett ägg. Man kan uppfostra tre Tamagotchis samtidigt och om en återvänder hemåt är det bara att kläcka ett nytt tills de är slut. Då får man börja om från början. Det bästa av allt är att man kan spara när man stänger av så att det bara är att fortsätta där man var senast.

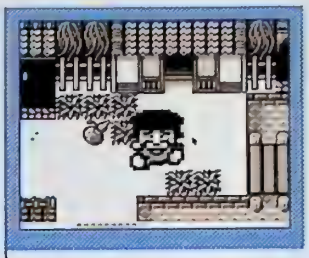
När man har kläckt ett ägg måste man döpa sin Tamagotchi. Sedan är det bara att börja uppfostra. Man kan välja mellan att servera bröd, kött, morot, glass och tårta. Gladast blir djuret förstås för glass och tårta, men det är även lätt hänt att det blir sjukt om man ger för mycket. Då får man snabbt ge medicin. Om Tamagotchin har ont i magen ger man flytande medicin och om den har blivit förkyld ger man en spruta.

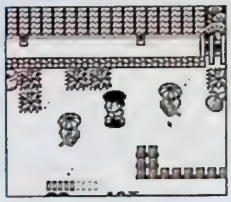
För att hålla djuret vid gott mod kan man leka med det. Bäst gillar det gladleken som går ut på att man ska gissa vilket håll Tamagotchin ska gå åt. För att träna upp intellektet finns en matematiklek som går ut på att man ska räkna ut ett tal. För att Tamagotchin inte ska bli



försoffad finns även ett motionsspel.

Mellan klockan tolv och sex på dagarna kan man tävla. Grenarna som finns att välja mellan är skönhet, snabbhet och kunskap. Om Tamagotchin inte har fått tillräckligt med mat eller är lite ledsen kan den inte göra bra ifrån sig under tävlingarna. När Tamagotchin blir trött börjar den att gäspa. Sedan somnar den och det finns ingenting man kan göra för att stoppa den. *LL*





Mystical Ninja starring Goemon

UTGIVARE — Konami
UTVECKLARE — Konami
SPELTYP — Äventyr

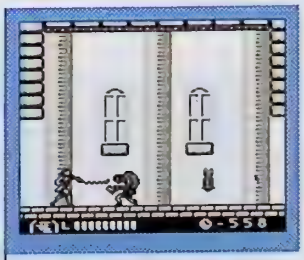
Förra gången vi träffade Goemon var i *Mystical Ninja* till Nintendo 64. Nu ger han sig ut på ett lite mindre äventyr i Game Boy-spelet med samma namn.

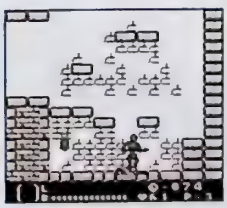
När de otrevliga piraterna i Black Ship Gang ställer till besvär i det forntida Japan är det Goemon som måste rädda landet. Vid sin sida har han lyckligtvis sin evige följeslagare Ebisumaru, den starka roboten Sasuke och ninjaflickan Yae. Med hjälp av sina respektive egenskaper ger de sig ut i landet och besegrar pirater, bläckfiskar och demoner för att slutligen ta sig till Skeleton Island där Black Ship Gangs ledare Baron Skull väntar.

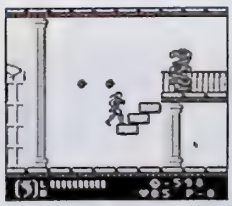
Precis som alla tidigare delar innehåller det nya *Mystical Ninja*-äventyret ett flertal olika bonusspel. 100-metersloppet är upplagt på traditionellt *Track & Field*-vis, medan Contest of Nerves är en variant av memoryspel. Dessutom finns det en frågesportsavdelning och senare i spelet får man även chans att prova på lite roulette.

Humor har alltid varit ett av de viktigaste inslagen i den här serien och även om Goemon och Ebisumaru inte drar lika många billiga skämt här som i Nintendo 64-versionen är många av inslagen rent skrattretande, fast på ett positivt sätt.

Goemon är en spelhjälte med glimten i ögat. *TB*







Castlevania Legends

UTGIVARE — Konami
UTVECKLARE — Konami
SPELTYP — Plattform

***Castlevania*-sagan börjar bli lång. I *Castlevania Legends* får vi äntligen veta vad som hände innan Simon Belmont var född.**

Under drygt tio år har familjen Belmont gjort sig kända som vampyrjägare. Allting började i NES-äventyret *Castlevania* där Simon Belmont för första gången utmanade den onde vampyren Dracula. Han fortsatte sedan i ytterligare några spel, men har på senare tid ersatts av Richter Belmont. I *Castlevania Legends* till Game Boy möter vi Sonia Belmont, som började sin kamp mot Dracula långt innan Simon och Richter ens var påtänkta.

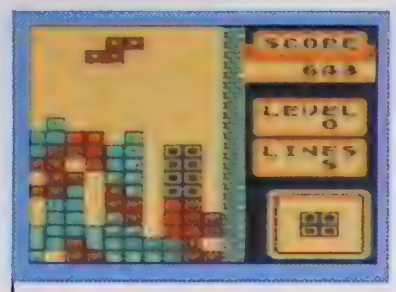
Tyvärr framstår inte spelet som den spännande inledande berättelse man kanske hade hoppats på, vilket beror på att den lilla konsolens begränsningar hindrar spelet från att bli riktigt episkt. Det känns mer som ytterligare ett Game Boy-spel i serien. Inget dåligt sådant, men inget legendariskt äventyr heller.

Sonia går med bestämda steg genom slottet Castlevania och trots att hon ser något klenare ut använder hon sin piska minst lika effektivt som sina yngre släktingar. Under äventyrets gång får hon dessutom tillgång till fem olika magiska vapen som gör henne ännu starkare.

Castlevania Legends är ett något mer äventyrsorienterat alternativ till *Donkey Kong Land III* och de andra traditionella Game Boy-plattformsspelen, men till skillnad från Nintendos nya *Wario Land II* har det ingenting nytt att tillföra genren. *TB*

Garanterat Game Boy

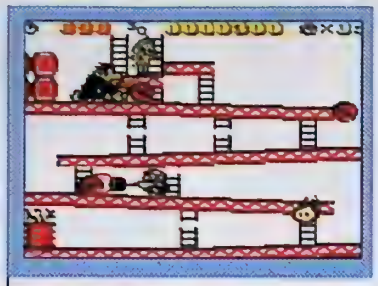
Tio klassiska favoritspel som passar alla tycken och smaker.



Tetris

SPELTYP — **Pussel**
UTGIVARE — **Nintendo**
UTGIVNINGSÅR — **1989**

Tetris är klassikern nummer ett bland Game Boy-spel. Så enkelt och ändå så genialt. Det ryska soundtracket gör att *Tetris* skiljer ut sig lite från mängden. Själva spelet, som går ut på att få fallande block i olika former att passa in rätt i varandra så att inga luckor lämnas går att variera med hjälp av både hastighet och beroende på hur högt berget av block är när man börjar. Har man en linkkabel och kan koppla ihop sin Game Boy med en kompis maskin är *Tetris* kul att utmana varandra med. När du har fyllt en rad med block så faller den bort, men endast för att återuppstå på kompisens skärm! *Tetris* passar alla åldrar och alla dagar. *LL*



Donkey Kong

SPELTYP — **Action**
UTGIVARE — **Nintendo**
UTGIVNINGSÅR — **1994**

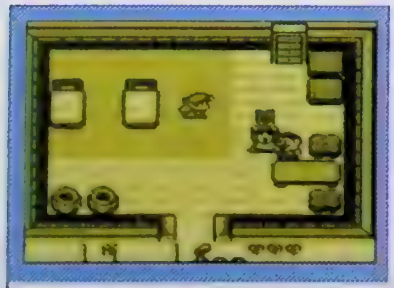
Drygt tio år efter originalet återupplivade Nintendo Shigeru Miyamotos klassiska arkadspel *Donkey Kong*, som även var det spel som en gång gav Nintendo sitt definitiva genombrott. Och lyckades faktiskt – tillsammans med Rares *Donkey Kong Country* till Super NES – hjälpa den en gång så populära apan att göra storslagen comeback.

1994 års version av *Donkey Kong* innehåller de fyra välkända banorna från originalversionen, plus 96 helt nya. Alla går de ut på att man i Marios skepnad ska hoppa och klättra för att till sist nå en avancerad byggnadsställnings topp och där besegra apkungen. *Donkey Kong* i nittotalstappning är precis lika roligt som det var i början av åttiotalet, men håller med sina 100 banor så otroligt mycket längre. *TB*

Super Mario Land

SPELTYP — **Plattform**
UTGIVARE — **Nintendo**
UTGIVNINGSÅR — **1989**

För att en lansering av en ny Nintendo-konsol ska lyckas måste den traditionsenligt ske tillsammans med ett nytt Mario-spel. När Game Boy släpptes kom även *Super Mario Land*, som också var det första helt fristående Mario-spelet. Trots att grafiken så här nio år senare känns ganska gammalmodig är plattformsäventyrets uppbyggnad av den typiska Mario-karaktär som aldrig tycks gå ur tiden och nio år efter det att det producerades håller det fortfarande. *TB*

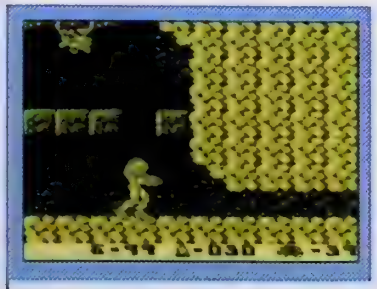


Legend of Zelda – Link's Awakening

SPELTYP — **Äventyr**
UTGIVARE — **Nintendo**
UTGIVNINGSÅR — **1993**

Näst efter pusselspel är äventyrsgenren den som egentligen passar Game Boy bäst, vilket Square bevisade redan ett par år innan *Link's Awakening*, med sina första portabla *Final Fantasy*-spel. Det var dock först i och med den fjärde delen i sagan om den unge hjälten Link och hans tappra försök att rädda den ljuva prinsessan Zelda, som genren fick sitt definitiva genombrott till konsolen.

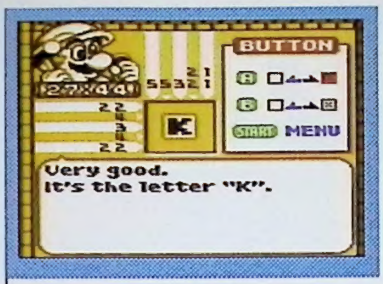
Trots bristen på färger samt en ljudkvalitet långt även under dåtidens standard lyckades Nintendo skapa en fantasivärld som varje Game Boy-spelare någon gång måste ha besökt. Ett alldeles underbart äventyr som inte liknar någonting annat. *TB*



Metroid II: Return of Samus

SPELTYP — **Äventyr**
UTGIVARE — **Nintendo**
UTGIVNINGSÅR — **1991**

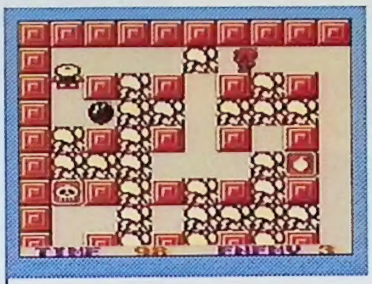
Från samma utvecklingsdivision, under ledning av Gumpei Yokoi, som Game Boy själv kommer *Metroid II: Return of Samus*; uppföljaren till det klassiska NES-spelet från slutet av åttiotalet. *Metroid II* är ett rymdäventyr och återvändande Samus Aran något så ovanligt som en TV-spelshjältinna. En tuff sådan dessutom, som klädd i rymddräkt ger sig in i kamp med utomjordiska monster utan att tveka en sekund. Planeten hon hamnat på är enorm och enbart befolkad av vidriga varelser, så det finns många platser att utforska och nya livshotande fiendearter att upptäcka och bekämpa. *Metroid II* är underbart och det är för spel som detta vi alltid kommer att minnas och sörja Gumpei Yokoi. *TB*



Mario's Picross

SPELTYP ——— **Pussel**
UTGIVARE ——— **Nintendo**
UTGIVNINGSÅR ——— **1995**

Med hjälp av ett rutsystem, en liten hammare och en aning logiskt tänkande ska man hjälpa Mario att på högst 30 minuter få fram en liten bild. Eller rättare sagt ett par hundra sådana små bilder. Vilket då alltså även ger en lika många hundra halvtimmars betänketid. Det är allt vad *Mario's Picross* går ut på. Ändå är det så otroligt roligt och det är väldigt svårt att sluta spela. Man tänker att man bara ska få fram en bild till, som blir en till och en till. Till skillnad från de flesta pusselspel går det dock att klara *Mario's Picross*, men då är det bara att börja om från början och försöka att slå sina bästa tider. *TB*



Bomberman

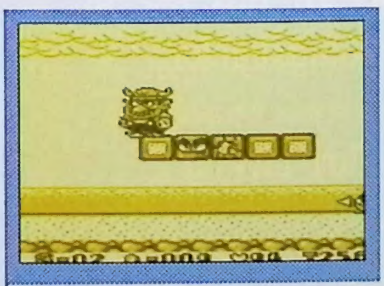
SPELTYP ——— **Action**
UTGIVARE ——— **Nintendo**
UTGIVNINGSÅR ——— **1995**

Bomberman är ett perfekt spel till Game Boy. Man ser ordentligt och man kan hålla på hur länge som helst. Man är en bomberman och man ska placera ut bomber där man tycker att ett block bör sprängas. Alla fiender ska man också bomba och samtidigt ska man plocka upp alla bonus man ser. När man har spelat tre matcher som består av tre ronder vardera, kämpar man mot en boss, som måste träffas av bombens tryckvåg mer än en gång för att förstöras. Tyvärr så är det bara en sak som egentligen är viktig i det här spelet och det är att man måste springa väldigt fort, annars träffas man av sin egen bomb och det är ungefär som att göra självmål. *LL*

Mystic Quest

SPELTYP ——— **Äventyr**
UTGIVARE ——— **Square**
UTGIVNINGSÅR ——— **1991**

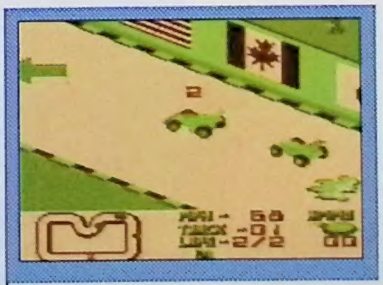
Square gick ut hårt med Game Boy-spel redan när maskinen lanserades och släppte både tre fristående delar i *Final Fantasy*-serien (*Final Fantasy Legend*) samt *Mystic Quest*, som faktiskt är föregångaren till Super NES-klassikern *Secret of Mana*. Det må se föga imponerande ut i jämförelse med dagens Square-spel, men faktum är att man redan för sex år sedan lyckades skapa en hel liten fantasivärld i den lilla maskinen. *Mystic Quest* är det självklara valet när *Zelda* har tagit slut. *TB*



Wario Land: Super Mario Land 3

SPELTYP ——— **Plattform**
UTGIVARE ——— **Nintendo**
UTGIVNINGSÅR ——— **1994**

Efter att ha agerat slutboss i *Super Mario Land 2: Six Golden Coins* – som för övrigt är det sämsta spelet i trilogin och därför det enda som inte finns med på dessa sidor – och blivit tecknad seriefigur i den amerikanska speltidningen Nintendo Power, var det dags för Wario att presentera sig på allvar. Debuten som huvudrollsinnehavare kom i *Super Mario Land 3* som därmed också bytte namn till *Wario Land*. Många inslag var hämtade direkt ur både föregångarna och *Super Mario World*, men mycket var också helt nytt för *Wario Land*, däribland Warios huvudbonader som gav honom superkrafter. En exklusiv del i serien släpptes till Virtual Boy, men det är för hans insatser i *Wario Land* och dess nyutkomna uppföljare som vi fortfarande är så förtjusta i denna underbara antihjälte. *TB*



Super RC Pro-Am

SPELTYP ——— **Racing**
UTGIVARE ——— **Rare**
UTGIVNINGSÅR ——— **1991**

Innan Rare blev världsberömda med spel som *Donkey Kong Country* och *Goldeneye 007* utvecklade de, helt utan Nintendos inblandning, spel till NES och Game Boy. *Super RC Pro-Am* var ett av dem och förblir än idag det Game Boy-spel som är absolut roligast att spela om man är fyra personer samtidigt. Allt man behöver göra är att köra runt, runt på en mängd olika banor och försöka ta sig i mål före de andra tre förarna och på så sätt vinna den finaste medaljen. Enkelt men genialt, precis som så mycket annat till Game Boy. *TB*

Vinn en svensk Game Boy

Sverige GAME BOY™

Observera att denna bild är ett montage. Ännu finns inte tillgänglig vid denna tidnings pressläggning.

Den 6 juni

släpps en specialdesignad svensk Game Boy. Upplagan är begränsad och numrerad från 1 till 3000 och nu har du chansen att vinna nummer 1. Allt du behöver göra för att vara med i tävlingen är att svara på följande tre frågor, skriva ned rätt svarsrad tillsammans med ditt namn och din adress på ett vykort eller utanpå ett kuvert.

Skicka det sedan till:

Bergsala AB, Box 102 56,
434 24 Kungsbacka.

Märk vykortet eller kuvertet med

"Game Boy-tävling".

Senast den

15 juli 1998 vill vi ha ditt svar.

Vilket år släpptes Game Boy i Japan?

1. 1989
X. 1990
2. 1991

Vad heter mannen som skapade Tetris?

1. Shigeru Miyamoto
X. Gumpei Yokoi
2. Alexey Pajitnov

Vilken av dessa välkända svenska figurer finns som Game Boy-spel?

1. Pippi Långstrump
X. Alfons Åberg
2. Bamse

Nintendo

Get the Picture?

Comin' soon to a Nintendo Store near you

Get info at www.nintendo-se.com or call 0300-509 00.

© Bergsala AB 1998

SUPER

PLAY

Sveriges största TV-spelstidning

Recensioner av alla nya spel till Game Boy och Nintendo 64. Reportage från världens största spelmässor. Speltips och kompletta guider. Exklusiv intervju med Shigeru Miyamoto; mannen bakom Mario och Zelda.

Bara i Super PLAY.
Nytt nummer varje månad.

FÖR PRENUMERATION RING **08-672 03 33** DYGNET RUNT.

www.atlantic.medstroms.se/splay